

Game Over per Funk?

Der LED-Streifen blinkt bei Plus- oder Minuspunkten. Die Servo-Klappe hilft euch, wenn es knapp wird. Und wenn das Spiel vorbei ist, stoppen alle Teile automatisch. Programmiert ein Team aus Bauteilen, die zusammenarbeiten – mit Funk, Licht, Bewegung und allem, was digitale Technik kann!

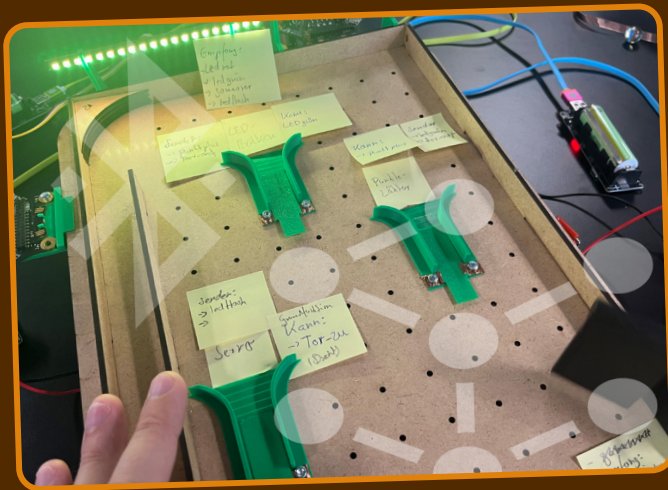
1

Funkfunktionen programmieren

Schaut euch die Videotutorials zur Funkfunktion an (QR-Code, Rückseite).

Programmiert zuerst drei Funkfunktionen nach Anleitung.





Digitale Materialien

Hier findet ihr Erklärungen und Anleitungen, wie die Funkfunktion mit Calliope Mini funktioniert.

Ausserdem gibt es hier Beispielprogramme, die ihr übernehmen und weiterentwickeln könnt.



bit.ly/CH-2-0-D

2

Präsentieren & Diskutieren

Präsentiert euch gegenseitig eure Funkfunktionen.

Gebt euch Feedback und verbessert dann den Spielspass.

3

Weiterentwickeln

Ihr könnt auch alle drei Bauteile miteinander verbinden. Dann wird die Software etwas komplexer. Vielleicht habt ihr selbst Ideen, wie das gehen könnte.

Oder ihr erfindet weitere Möglichkeiten, wie zwei Bauteile sich verbinden könnten. Wie das geht, wisst ihr jetzt. Ab jetzt könnt ihr frei ausprobieren und selbst programmieren.

Wenn ihr Schwierigkeiten habt, dann kann euch eure Lehrperson Software zur Verfügung stellen, die ihr downloaden und anpassen könnt.

Abschluss

Plant eine Ausstellung für eure Flipperkästen im Schulhaus.

Führt die Ausstellung gemeinsam durch und sorgt dafür, dass möglichst viele Besucher:innen eure Flipperkästen zu sehen bekommen und ausprobieren können.